

Didaktika Dwija Indria

Jurnal Ilmiah Pendidikan

ISSN 2337-8786 (Print) | ISSN 2775-2917 (Online)

Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan *Treasure Hunt* untuk Pembelajaran Numerasi pada Materi Pengolahan Data Kelas IV Sekolah Dasar

Dimas Sapril Saputra¹, dan Karsono²

¹ PGSD, FKIP, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia

² PGSD, FKIP, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia

Email penulis korespondensi: Sapril_1717@student.uns.ac.id

Dikirim: 1 Januari 2026

DOI: <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i1>

Direvisi: 1 Maret 2026

Diterima: 1 April 2026

Kata Kunci:	Abstrak
<i>Module development;</i> <i>treasure hunt games;</i> <i>numeracy learning;</i> <i>elementary school</i>	<i>This study aims to develop a Treasure Hunt game-based mathematics learning module for numeracy learning in data processing material for fourth grade elementary school students. This study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of the analysis stage, the design stage, the development stage, the implementation stage, and the evaluation stage. The developed module was validated by 2 subject matter experts, 2 media experts, 2 language experts, and 10 education practitioners. The validation results showed that the module received a score of 94.9% from media experts, 90.5% from subject matter experts, 93.1% from language experts, and 93.5% from education practitioners, all of which fall into the highly valid category. Additionally, the results of the practicality test through a limited trial by fourth-grade students at SD Negeri Gading Surakarta showed a percentage of 90.8%, categorizing it as highly practical. Based on these results, the module is deemed highly valid and highly practical, making it suitable for use as supplementary teaching material in numeracy education at elementary schools.</i>

PENDAHULUAN

Jurnal Didaktika Dwija Indria Vol. 14, No. 2, April, 2026, Halaman. 631-638

doi : <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i1.14.2.631-638>

© Penulis(i). 2026



Karya ini dilisensikan di bawah [Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Latar Belakang Penelitian

Kemampuan numerasi telah menjadi fokus utama dalam sistem pendidikan Indonesia sebagai salah satu kompetensi fundamental yang harus dikuasai peserta didik. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) menetapkan numerasi sebagai komponen penting yang menggantikan Ujian Nasional, dengan tujuan mengukur kemampuan penalaran peserta didik dalam menghadapi masalah yang membutuhkan keterampilan matematika aplikatif (Hidayah et al., 2021). Numerasi tidak hanya mencakup kemampuan menghitung, tetapi juga kemampuan memahami, menggunakan, dan memanipulasi konsep matematika dalam konteks kehidupan nyata, termasuk pengolahan data, sehingga kemampuan ini bukan hanya dipergunakan untuk penyelesaian soal yang diberikan guru, tetapi juga untuk menangani permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Juniar et al., 2024).

Masalah Penelitian

Data Programme for International Student Assessment (PISA) menunjukkan tren penurunan yang konsisten dalam tiga periode terakhir: skor 386 pada 2015, 379 pada 2018, dan 366 pada 2022, yang menempatkan Indonesia jauh di bawah rata-rata OECD (Yuda & Rosmilawati, 2023). Permasalahan utama yang diidentifikasi adalah keterbatasan bahan ajar yang tersedia untuk mendukung pembelajaran numerasi. Buku paket Kurikulum Merdeka yang menjadi acuan utama dinilai masih bersifat umum dan belum secara khusus berfokus pada penguatan konsep numerasi secara bertahap (Putri et al., 2022). Selain itu, sebagian besar modul pembelajaran yang ada masih menggunakan pendekatan naratif statis yang kurang melibatkan peserta didik dalam aktivitas eksploratif dan pemecahan masalah yang menarik (Mutia et al., 2025).

Keadaan Terkini Penelitian

Untuk mengatasi tantangan ini, pengembangan modul pembelajaran interaktif berbasis permainan menjadi solusi yang menjanjikan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna (Wijayanti, 2021). Penelitian Kinanty et al. (2025) menunjukkan bahwa modul pembelajaran berbasis permainan bahasa mencapai kategori 'baik' dalam validasi ahli dan mendapat respons positif dari peserta didik. Demikian pula, penelitian Aspriyani & Suzana (2020) membuktikan bahwa modul matematika berbasis permainan Teams Games Tournament mencapai tingkat kevalidan 92,97% dengan kategori 'sangat valid'.

Kebaruan, Kesenjangan Penelitian & Tujuan

Artikel ini menyajikan pengembangan modul pembelajaran yang mengintegrasikan permainan Treasure Hunt dengan teknologi QR Code untuk pembelajaran numerasi pada materi pengolahan data kelas IV sekolah dasar. Permainan Treasure Hunt dipilih karena melibatkan peserta didik dalam mencari petunjuk secara bertahap, yang sejalan dengan proses pemecahan masalah dan interpretasi data dalam numerasi (Munawir, 2020). Inovasi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menyediakan bahan ajar dengan metode

pembelajaran yang menyenangkan untuk numerasi, menjadi sumber daya berguna bagi guru dalam mengajar matematika secara interaktif, dan memperkaya literatur pendidikan tentang penggunaan permainan dalam pembelajaran. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi Treasure Hunt dengan teknologi QR Code yang belum pernah diterapkan secara bersamaan dalam pembelajaran numerasi materi pengolahan data di jenjang sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Hidayat & Muhamad, 2021). Kegiatan analisis dilakukan melalui studi dokumen terhadap Rapor Pendidikan serta wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri Gading dan SD Negeri Sumber 6 Surakarta untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran numerasi yang kemudian menjadi dasar perancangan modul. Produk yang dikembangkan berupa modul pembelajaran matematika berbasis permainan *Treasure Hunt* dengan integrasi teknologi QR Code. Modul divalidasi oleh 2 ahli media yang menilai aspek ukuran modul, desain sampul, dan desain isi; dua ahli materi yang menilai aspek *self instruction, self contained, stand alone, adaptive*, dan *user friendly*; 2 ahli bahasa yang menilai aspek kejelasan dan ketepatan bahasa, kejelasan serta konsistensi kalimat; serta 10 guru sekolah dasar sebagai praktisi pendidikan yang menilai aspek keterbacaan, kemudahan akses, dan relevansi dengan pembelajaran di SD. Implementasi terbatas dilaksanakan di SD Negeri Gading Surakarta dengan melibatkan 9 peserta didik kelas IV. Teknik pengumpulan data meliputi studi dokumen, wawancara, lembar validasi, dan angket respons peserta didik. Data hasil validasi dan angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan teknik persentase untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan modul, serta dilengkapi analisis kualitatif terhadap komentar dan saran dari validator.

HASIL

Penelitian ini menghasilkan produk berupa modul pembelajaran matematika berbasis permainan *Treasure Hunt* yang terintegrasi dengan teknologi *QR Code* untuk pembelajaran numerasi materi pengolahan data kelas IV sekolah dasar. Modul yang dikembangkan terdiri dari 57 halaman dengan format komprehensif yang mencakup seluruh komponen pembelajaran. Pengembangan modul menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dilaksanakan secara sistematis melalui lima tahap utama.

Pada tahap Analisis (*Analysis*), analisis kebutuhan dilakukan melalui studi dokumen terhadap Rapor Pendidikan Tahun 2024 di SD Negeri Gading dan SD Negeri Sumber 6 Surakarta, serta wawancara dengan guru kelas IV. Hasil studi dokumen menunjukkan bahwa kemampuan numerasi peserta didik kelas IV berada pada kategori sedang dengan tren penurunan dibandingkan tahun sebelumnya, sedangkan kualitas pembelajaran dinilai kurang optimal terutama pada aspek

metode pembelajaran. Wawancara dengan guru mengidentifikasi dua permasalahan utama: pertama, keterbatasan bahan ajar yang hanya mengandalkan buku paket Kurikulum Merdeka tanpa bahan ajar pendamping; kedua, metode pembelajaran yang masih konvensional belum memanfaatkan metode permainan yang telah terbukti efektif pada mata pelajaran lain. Temuan ini mengarahkan fokus pengembangan pada domain data, khususnya materi piktogram dan diagram batang, dengan penekanan pada kemampuan membaca, menganalisis, dan menginterpretasi data sesuai tuntutan AKM numerasi.

Pada tahap Perancangan (*Design*), perancangan modul meliputi tiga aspek utama. Pertama, penentuan isi materi yang berfokus pada kemampuan memahami informasi dari data yang telah disajikan, bukan hanya proses pembuatannya. Materi dirancang secara kontekstual dengan pengalaman sehari-hari peserta didik seperti data jenis permainan favorit dan aktivitas harian. Kedua, penentuan format modul menggunakan ukuran kertas A4 orientasi potret dengan font *Montserrat* untuk kemudahan baca. Struktur modul terdiri dari halaman sampul, identitas modul, capaian pembelajaran, petunjuk penggunaan, cerita bergambar pengantar, materi pembelajaran, contoh soal berbasis numerasi, rangkuman, dan evaluasi. Ketiga, pemilihan metode pembelajaran berbasis permainan *Treasure Hunt* yang terintegrasi dengan teknologi *QR Code*. Sistem reward bertingkat dirancang dengan standar minimal keberhasilan 4 dari 5 soal benar untuk latihan dan 8 dari 10 soal benar untuk evaluasi akhir sebagai syarat memperoleh petunjuk menuju harta karun.

Tahap Pengembangan (*Development*) melibatkan validasi komprehensif oleh para ahli dan praktisi pendidikan. Validasi media oleh dua ahli menghasilkan rata-rata persentase 94,9% dengan kategori sangat valid. Penilaian mencakup aspek ukuran modul, desain sampul, dan desain isi yang dinilai sangat baik dalam mendukung pembelajaran. Validasi materi oleh dua ahli mencapai rata-rata 90,5% dengan kategori sangat valid. Evaluasi meliputi aspek *self-instruction*, *self-contained*, *stand-alone*, *adaptive*, dan *user-friendly* yang menunjukkan modul telah memenuhi standar kualitas materi pembelajaran. Validasi bahasa oleh dua ahli bahasa mencapai 93,1% dengan kategori sangat valid. Penilaian mengonfirmasi bahwa penggunaan bahasa dalam modul telah sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik kelas IV dan mudah dipahami. Validasi praktisi pendidikan melibatkan sepuluh guru dari tiga sekolah dasar di Surakarta menghasilkan persentase 93,5%. Hasil ini mengindikasikan tingkat keberterimaan yang sangat baik dari aspek keterbacaan, kemudahan akses, dan relevansi dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

Tahap Penerapan (*Implementation*) dilaksanakan melalui uji coba terbatas di SD Negeri Gading Surakarta dengan melibatkan 9 peserta didik kelas IV selama periode dua minggu. Implementasi modul dilakukan melalui serangkaian aktivitas pembelajaran yang terstruktur dan sistematis. Aktivitas pembelajaran dimulai dengan peserta didik membaca cerita pengantar tentang piktogram yang disajikan dalam dua format: peserta didik dapat memindai *QR Code* untuk mengakses video animasi cerita atau membaca langsung dari modul cetak. Setelah memahami cerita

pengantar, peserta didik mempelajari materi pertama yaitu piktogram, kemudian menelaah contoh soal berbasis AKM sebanyak 5 soal beserta cara penyelesaiannya.

Tahap selanjutnya adalah evaluasi berupa 5 soal pilihan ganda yang tersedia di modul. Peserta didik memindai *QR Code* untuk mengakses lembar jawaban digital guna menjawab soal-soal tersebut. Sistem penilaian otomatis dirancang dengan ketentuan bahwa peserta didik yang menjawab minimal 4 soal dengan benar akan mendapatkan petunjuk berupa gambar lokasi harta karun pertama yang dapat dicari di lingkungan sekolah. Sebaliknya, peserta didik yang hanya menjawab 0–3 soal dengan benar akan mendapatkan emoji sedih sebagai motivasi untuk belajar lebih giat. Pola pembelajaran yang sama diulang untuk materi diagram batang, dimulai dari cerita pengantar hingga evaluasi 5 soal pilihan ganda untuk memperoleh akses ke harta karun kedua. Setelah menyelesaikan kedua materi pokok, peserta didik mengerjakan evaluasi komprehensif berupa 10 soal untuk mendapatkan akses menuju lokasi harta karun ketiga sebagai pencapaian akhir.

Meskipun implementasi berjalan dengan baik, beberapa tantangan teknis ditemui selama pelaksanaan uji coba. Permasalahan utama adalah munculnya iklan yang mengganggu ketika peserta didik memindai *QR Code*, yang dapat mengalihkan perhatian dari konten pembelajaran. Selain itu, kualitas sinyal internet harus benar-benar optimal untuk memastikan akses yang lancar ke platform digital. Tantangan lainnya adalah perlunya bimbingan intensif bagi peserta didik dalam menggunakan teknologi *QR Code*, khususnya teknik pemindaian yang tepat, karena banyak peserta didik yang tidak sengaja mengakses iklan alih-alih lembar jawaban digital yang dituju. Setelah menyelesaikan seluruh aktivitas pembelajaran, peserta didik diberikan angket untuk mengukur respon mereka terhadap modul dari dua aspek utama: penyajian materi dan kemudahan penggunaan modul. Hasil angket respon peserta didik menunjukkan persentase 90,8% yang termasuk kategori sangat praktis. Data ini menunjukkan bahwa modul mudah digunakan, menarik minat belajar, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam memahami materi pengolahan data.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*) menunjukkan bahwa secara keseluruhan, hasil pengembangan modul pembelajaran matematika berbasis permainan *Treasure Hunt* untuk pembelajaran numerasi pada materi pengolahan data kelas IV sekolah dasar memiliki tingkat keberhasilan yang sangat baik. Semua tahap dalam model ADDIE telah dilaksanakan secara sistematis dan menghasilkan produk yang memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan. Rekapitulasi hasil validasi menunjukkan konsistensi tinggi dalam penilaian kualitas modul: validasi media mencapai 94,9%, validasi materi 90,5%, validasi bahasa 93,1%, dan validasi praktisi pendidikan 93,5%. Semua hasil validasi berada dalam kategori sangat valid, mengindikasikan bahwa modul telah memenuhi standar kualitas dari aspek tampilan, konten, bahasa, dan aplikabilitas di lapangan. Hasil implementasi terbatas di SD Negeri Gading Surakarta menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat baik dengan persentase 90,8% dari respon peserta didik. Hal ini mengonfirmasi bahwa modul tidak hanya valid secara teoritis tetapi juga praktis dan dapat diterima dengan baik oleh pengguna target yaitu peserta didik kelas IV sekolah dasar. Dengan demikian, pengembangan modul pembelajaran matematika berbasis permainan *Treasure Hunt*

untuk pembelajaran numerasi pada materi pengolahan data kelas IV sekolah dasar telah berhasil menghasilkan produk yang valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

PEMBAHASAN

Hasil pengembangan modul pembelajaran matematika berbasis permainan *Treasure Hunt* menunjukkan tingkat keberhasilan yang sangat baik, dengan seluruh aspek validasi berada pada kategori sangat valid. Keberhasilan ini tidak terlepas dari kesesuaian desain modul dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, khususnya siswa kelas IV sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget. Pada tahap ini, peserta didik cenderung lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan konteks nyata. Modul ini memberikan pengalaman tersebut melalui visualisasi data dalam bentuk piktoqram dan diagram batang, serta aktivitas memindai *QR Code* dan memecahkan soal dalam nuansa petualangan. Pendekatan seperti ini memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar dan membangun pemahaman secara mandiri, sejalan dengan pandangan konstruktivis yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam membentuk pengetahuan (Rahmawati et al., 2021).

Sebagai bahan ajar, modul telah memenuhi karakteristik pembelajaran yang baik sebagaimana dikemukakan Daryanto, (2013), yaitu *self-instruction*, *self-contained*, *stand-alone*, *adaptive*, dan *user-friendly*. Fitur *self-instruction* mendukung proses belajar mandiri sesuai dengan kecepatan masing-masing peserta didik, sementara karakteristik *self-contained* dan *stand-alone* memastikan materi yang disajikan lengkap dan tidak bergantung pada sumber lain, sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah. Modul ini juga adaptif terhadap keberagaman kemampuan numerasi, serta dirancang agar mudah digunakan oleh peserta didik, yang semuanya mendukung efektivitas proses belajar matematika secara menyeluruh.

Dari sisi media dan bahasa, desain modul dirancang dengan memperhatikan aspek estetika dan fungsionalitas. Penyajian materi yang menggabungkan teks dan visualisasi data memfasilitasi pemrosesan informasi secara verbal dan visual, sesuai dengan prinsip multimedia Mayer yang menyatakan bahwa peserta didik belajar lebih efektif melalui kombinasi kata-kata dan gambar (Rahayu et al., 2022). Bahasa yang digunakan juga telah disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar, dengan pilihan kata yang komunikatif, jelas, dan tidak membingungkan. Instruksi diberikan secara kontekstual dengan menggunakan kosakata yang sudah akrab, sehingga membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah tanpa beban kognitif yang berlebihan.

Penilaian dari praktisi pendidikan menunjukkan bahwa modul ini diterima dengan baik di lingkungan sekolah. Guru menilai materi yang disusun memiliki tingkat keterbacaan yang sesuai, mudah diakses, dan relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik. Pada saat implementasi terbatas, peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi dalam menggunakan modul. Integrasi metode permainan terbukti menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan rasa ingin tahu, sebagaimana dikemukakan oleh Handayani et al., (2020), bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan

peserta didik. Sistem *reward* berupa “harta karun” yang diterapkan dalam modul turut mendorong motivasi belajar, menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menantang (Murdaya et al., 2021).

Namun demikian, dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa kendala teknis yang perlu menjadi perhatian. Fitur *QR Code* yang menjadi bagian dari permainan memerlukan perangkat dan jaringan internet yang stabil, yang belum tentu tersedia secara merata di semua lingkungan sekolah. Beberapa peserta didik mengalami kesulitan saat memindai *QR Code* dan memerlukan pendampingan tambahan. Gangguan teknis seperti munculnya iklan dari aplikasi pemindai juga menjadi tantangan yang harus diantisipasi dalam penerapan skala lebih luas.

KESIMPULAN

Pengembangan modul pembelajaran matematika berbasis permainan *Treasure Hunt* yang terintegrasi dengan teknologi *QR Code* pada materi pengolahan data kelas IV sekolah dasar berhasil menghasilkan produk yang valid dan praktis. Proses pengembangan dilakukan secara sistematis melalui model ADDIE, yaitu tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa modul memperoleh skor sangat valid dari berbagai aspek, yaitu validasi media sebesar 94,9%, validasi materi sebesar 90,5%, validasi bahasa sebesar 93,1%, dan validasi praktisi pendidikan sebesar 93,5%. Uji coba terbatas yang dilaksanakan di SD Negeri Gading Surakarta menunjukkan hasil kepraktisan sebesar 90,8% berdasarkan respon peserta didik terhadap dua aspek utama, yaitu penyajian materi dan kemudahan penggunaan modul dalam proses belajar. Dengan demikian, modul ini layak dijadikan sebagai suplemen bahan ajar inovatif untuk mendukung pembelajaran numerasi di tingkat sekolah dasar, khususnya pada materi pengolahan data. Implikasi teoritis penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam kajian bahan ajar berbasis permainan dan teknologi yang dapat memfasilitasi pembelajaran numerasi di sekolah dasar. Sedangkan implikasi praktis penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam mengembangkan atau menggunakan modul inovatif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai kebutuhan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aspriyani, R., & Suzana, A. (2020). Pengembangan modul matematika berbasis brain based learning menggunakan permainan teka-teki silang pada materi barisan dan deret geometri. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika*, 13(1), 47–60.
- Daryanto. (2013). *Penyusunan modul (Bahan ajar untuk persiapan guru dalam mengajar)*. Gava Media.
- Handayani, S., Poerwanti, J. I. S., & Wahyuningsih, S. (2020). Peningkatan keterampilan sosial pada pembelajaran IPS melalui model teams games tournament (TGT) peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 8(5), 7–12.
- Hidayah, I. R., Kusmayadi, T. A., & Fitriana, L. (2021). Minimum competency assessment (AKM): An effort to photograph numeracy. *Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jmme.v11i1.52742>
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama Islam.

-
- Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37.
<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Juniar, A., Mahfud, H., Matsuri, M., & Surya, A. (2024). Penerapan pendekatan realistic mathematics education (RME) untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa pada materi pecahan kelas V sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(6), 491–496.
- Kinanty, A. M., Damariswara, R., & Budianto, A. (2025). Pengembangan modul berbasis permainan bahasa untuk pembelajaran kosa kata kelas I SDN Mojoroto 4. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, 4(2), 152–160.
- Munawir, A. (2020). Penguasaan konsep arah mata angin dengan metode treasure hunt di sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(2), 265–272.
<https://doi.org/10.58230/27454312.36>
- Murdaya, D., Mahfud, H., & Saputri, D. Y. (2021). Analisis tingkat motivasi belajar PPKN dalam pembelajaran daring materi hubungan simbol dengan makna sila Pancasila pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(1), 42–47.
- Mutia, T., Suharto, Y., Sahrina, A., Wahyudi, A., Atmaja, M. A. R., & Aprilia, R. (2025). Efektivitas e-modul interaktif berbasis project based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*, 9(1), 42–51.
<https://doi.org/10.29408/geodika.v9i1.28193>
- Putri, M. A. K., Pambudi, D. S., & Kurniati, D. (2022). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis lesson study for learning community bernilai budaya Using untuk meningkatkan numerasi. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 2567–2578.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6164>
- Rahmawati, A., Chumdari, C., & Karsono, K. (2021). Analisis penggunaan media dalam pembelajaran tematik ditinjau dari teori belajar konstruktivisme di kelas V sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(1), 70–75.
- Rahayu, S. D., Nasution, A. R., & Yulizah, Y. (2022). Pengembangan modul pembelajaran matematika berbasis kontekstual dalam meningkatkan literasi numerasi peserta didik kelas V SDN 02 Kepahiang. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Wijayanti, N. W. (2021). Implementasi permainan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Cendekiawan*, 3(1), 59–64.
<https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v3i1.218>
- Yuda, E. K., & Rosmilawati, I. (2023). Literasi numerasi di sekolah dasar berdasarkan indikator PISA 2023: Systematic literature review. *Journal of Instructional Development Research*, 4(3), 172–191.
<https://doi.org/10.53621/jider.v4i3.326>
-